

Lunga e diritta correva la strada

Oggi, sono principalmente un appassionato di videogiochi, soprattutto quelli di corse automobilistiche: qualsiasi cosa sfrecci su pista, strada o campi sterrati, che abbia una, nessuna o 18 ruote, devo assolutamente guidarla.

La mia passione ha origini molto, molto lontane nel tempo. La scintilla che ha dato origine a tutto è legata a un ricordo ancora vivido nella mia memoria, un videogioco di cui la maggior parte dei lettori più giovani probabilmente non ne ricorderà nemmeno l'esistenza.

Se la memoria non mi inganna, era l'inizio degli anni '90, ma diavolo, ricordo come fosse ieri la telefonata che ricevemmo a casa e che segnò la mia vita per sempre.

Una piccola premessa: se siete nati negli anni '80, quello che sto per raccontarvi è successo con una certa probabilità anche a voi, magari con modalità sostanzialmente diverse.

Era un pomeriggio qualunque, a casa mia, d'improvviso sentì squillare il telefono: «Pronto?» rispose mio padre (un nerd di altri tempi, potremmo definirlo, possedeva per lavoro già diversi computer, tra Olivetti e Macintosh e, per inciso, su quelle macchine conobbi per la prima volta il **Tetris 3D** e **Prince of Persia**) «Salve, parlo con il signor Zambuto? Volevamo informarla che è stato selezionato per approfittare di una eccezionale opportunità! Solo per oggi, se accetta, avrà la possibilità di acquistare per soli 2 milioni di lire, una vacanza a Parigi per tutta la famiglia e un fantastico Personal Computer di ultima generazione, compreso di enciclopedia multimediale in floppy disk» disse tutto d'un fiato l'operatore all'altro capo della cornetta.

Il viaggio non convinse molto mio padre, alla fine l'offerta nascondeva i soliti "se" e "ma" scritti in piccolo; il computer, invece, gli parve un'ottima occasione, conosceva i prezzi che giravano in quegli anni e si risolse ad acquistare il pacchetto.

Come ho detto, mio padre aveva già i suoi terminali, certo avrebbe utilizzato anche quello ma sapete che significava? Io sì, lo compresi subito: **AVEVO IL MIO PRIMO PC!**

Incredibile ma vero, non riuscivo a realizzare, la sensazione di avere il primo personal computer in cui non dovessi scrivere nessun codice astruso mi faceva impazzire. Insieme al PC, ci diedero anche un pacchetto di giochi, cosa che mi esaltò ancora di più. Tra le scatole dei giochi, c'era lui, il cartone mi attraeva già solo dal nome e dall'immagine: **1000 Miglia** (prodotto da **Simulmondo**).

Non avevo mai visto niente di più bello, era il mio primo gioco di corse automobilistiche, con piste interminabili e la possibilità di scegliere diversi modelli di auto, una delle robe più innovative per quei tempi, il quadro dell'automobile mostrava tutte quelle lancette all'interno dei dischi, per me era una visione assurda perché tutto questo al tempo lo vedevo **davvero** nella macchina guidata da mio padre. Più guardavo, più impazzivo per l'incredulità: il tachimetro, il contagiri, l'indicatore del livello di carburante, persino la temperatura dell'olio, **tutto riprodotto alla perfezione**.

Fu proprio **1000 Miglia** che mi iniziò al mondo delle corse, e tuttora non nascondo che le auto d'epoca, esercitano un fascino non indifferente su di me, quasi come ne fossi stregato da allora, come fossero macchine del tempo che mi riportano a quegli anni, non quelli della loro uscita sul mercato, ma quelli della mia adolescenza, a quell'epoca in cui, per la prima volta, vidi la realtà perfettamente riprodotta sullo schermo di un computer.



[Racing Game: dal concept al prodotto finale.](#)

Le grandi software house del settore motoristico continuano a sviluppare racing game sempre più evoluti che si battono per accaparrarsi, anno dopo anno, il primato di miglior gioco di guida simulativo. Ma il percorso per lo sviluppo di un gioco di qualità non è affatto semplice. Vediamolo insieme.

Ogni motoristico che si rispetti deve avere innanzitutto una propria dimensione sulla quale poi gettare le fondamenta, poiché sin dall'inizio bisognerà avere ben chiara la direzione da seguire per la linea di sviluppo del titolo: arcade, simulativo o ibrido?



Una volta scelta l'impostazione, si inizierà a progettare quello che sarà il vero e proprio contenuto del gioco. La fisica è normalmente legata al comportamento delle vetture su diversi tipi di terreno oppure ad altri particolari tipi di variabili dinamiche, caratteristiche che oggi giorno sono sempre più ricercate e, di conseguenza, oggetto di critica se mancanti o mal congegnate. Non sono queste però a determinare necessariamente la natura di un racing game. Di fatto esistono simulativi senza danni alle vetture o arcade con danni alle vetture ultra realistici.



Per avere un buon gioco di corse, sarà fondamentale fare affidamento su un **buon motore grafico**: le grosse software house ne sviluppano spesso uno proprietario, creato apposta per le esigenze del gioco. Al motore grafico, che sarà ovviamente responsabile di buona parte della qualità finale del titolo, andrà affiancato un minuzioso studio di tutte le variabili dinamiche, come l'aerodinamica dei veicoli in diverse condizioni, il clima variabile, l'usura delle gomme e altre caratteristiche che andranno poi ad arricchire l'esperienza di gioco: una fisica il più reale possibile diventa oggi uno dei punti di forza. Un'altra delle caratteristiche imprescindibili per i racing game di ultima generazione è sicuramente la **qualità grafica**. Lavoro che ultimamente si è raddoppiato, soprattutto per i modellatori 3D, anche a causa della tanto chiacchierata "visuale dall'abitacolo", nella quale il giocatore va alla ricerca anche dei minimi dettagli, dalle cromature dei bocchettoni dell'aria, alle manopole del climatizzatore, oltre che a un cruscotto con tanto di contagiri e tachimetro realmente funzionali. Il numero di poligoni delle vetture, dapprima molto basso, adesso è diventato diametralmente opposto: si cerca la perfezione in ogni dettaglio, dai bulloni di un cerchio in lega sino all'interno dei fari, dotati di lampade e luci a led. Il team al contempo si occuperà delle texture, necessariamente di alta qualità, sia per quanto riguarda le vetture, soprattutto nella visuale interna ove prevista, che per quel che riguarda tutto il contorno di copertoni, asfalto, cordoli, erba, terra, alberi e montagne. Una volta terminato il modello 3D, non rimarrà che completarlo applicando, grazie al motore grafico per l'appunto, diversi shader per ottenere delle superfici sempre più realistiche. Il **comparto sonoro**, non meno importante dei precedenti, viene registrato per ogni singola auto in modo da risultare il più fedele possibile all'originale e in seguito modulato in base anche alle diverse visuali di gioco: per esempio quella interna al casco, nella quale avremo un suono ovattato e sordo che ci restituirà una sensazione molto realistica alla guida. Le vetture virtuali vengono successivamente testate con speciali postazioni di simulazione di guida, spesso anche facendo affidamento a veri piloti professionisti, anche per poter usufruire di un parere professionale sulla fisica delle automobili in modo da limare dove possibile eventuali incoerenze tra realtà e simulazione.



Ma l'elemento che più attrae i veri amanti del genere sono le costosissime licenze ufficiali delle auto,

che non sempre vengono rilasciate con facilità. Nel caso di alcuni racing game quali *Ridge Racer*, *Split Second*, *Burnout* e simili, lo sviluppatore ha deciso deliberatamente di creare modelli di automobili e moto partendo da zero, trovandosi così anche a dover fronteggiare un minor investimento iniziale.



Che i giocatori adesso siano “viziati” dall’alta qualità dei titoli è un dato di fatto: si è raggiunto uno standard molto alto dal quale è ormai difficile tornare indietro, ed è forse proprio per questo che la scelta di investire nello sviluppo di un racing game competitivo è valutata con molta attenzione e cautela da ogni grosso developer presente sul mercato.